HE system

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine

天外魔境

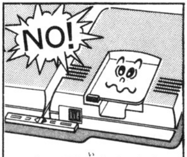
FAR EAST OF EDEN

ZIRIA

FAR EAST OF EDEN

このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。



①まずINTERFACE UNITとCD·ROM^{2}、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD·ROM^{2}に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD·ROM^{2}にセッティングしてください。

⑤CD-ROM^{2}システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD·ROM^{2} SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

ZIRIA



原案　P.H.チャダ
原作　広井　王子
絵師　辻野寅次郎


西暦 17XX年 筑波山中
とおー
えいっ！
ハッ！
ゴオォォォ
昇炎の術
ザッ


ムッ！
カッ
シュ！
シュ!!
ヤーッ!!
カッ
スタッ
腕を上げたな
自来也
うん！
ガマ仙人の
じっちゃま
そんなことより
オイラ
腹へったよー
ウム ヨシヨシ
今日の修行は
この辺にして
飯にでも
するか


そろそろ おまえにも話をする時がきたようだな……
大門教のこともじゃが……おまえと お前の先祖の火の一族とマサカドの話じゃ
話って……大門教のことか!?



かつて このジパングは
マサカドという男の
ために 滅びかけた
ことが
あった
のじゃ…
パチ
パチッ
………………
マサカドは 自らの理想郷のため…………
この国のすべてを無にすべく破壊に破壊をかさねた
ゴォォォォ


ウォ
全てが
漆黒の闇と
化した時……
火の一族と呼ばれる
者たちが現れ……
ビュー
ビュー
マサカドと
闘ったという……
ビュー

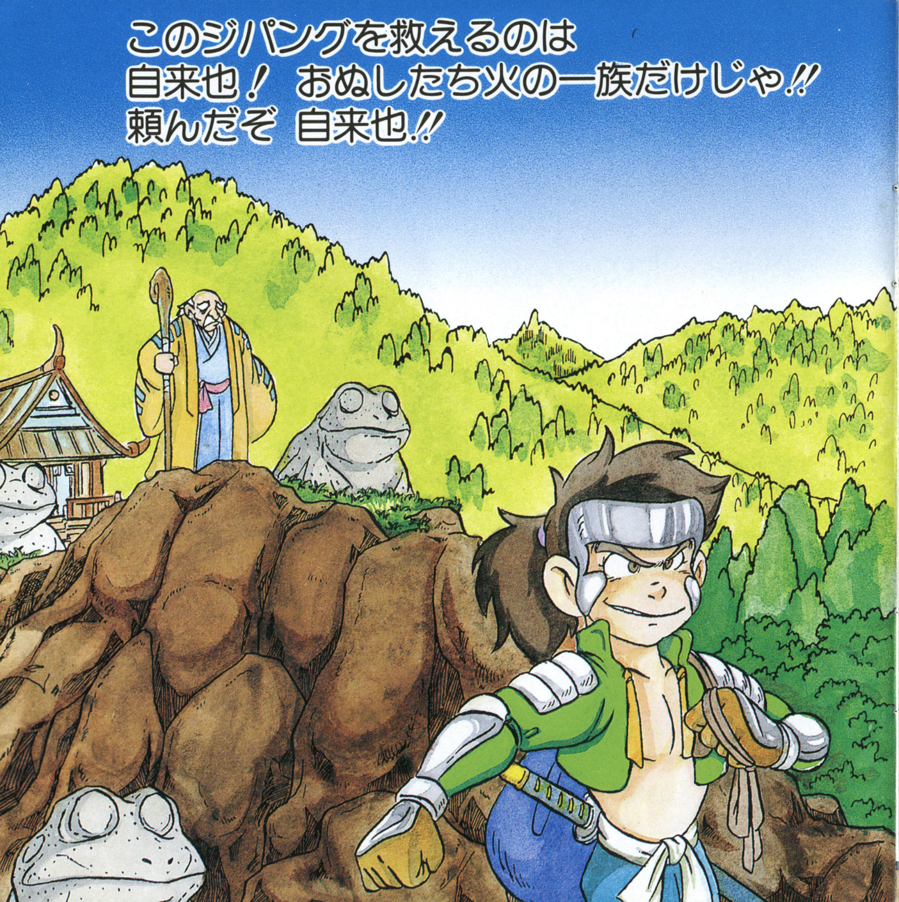

その闘いは
そうぜつをきわめ
百日にも及んだと
いう……

そして マサカドの霊を地中に封印した時には

火の一族のほとんどが死に絶えたという……




そうじゃ! でも お前ひとりの力では マサカドを倒すのは無理じゃろう…
お前と同じ火の一族の勇者を見つけだし力を合わせて闘うのじゃ
バーン!
がんばってね これは センベツだ
マサカドを倒してくれよ このお金を持っていってくれ


このジパングを救えるのは
自来也！ おぬしたち火の一族だけじゃ!!
頼んだぞ 自来也!!

ジライア旅立つ!!

さて、これからは特別版。この広いジパングを旅するキミのために、少しだけ物語を追ってみることにするよっ!!
……いよいよ自来也の旅立ちだ。まずは筑波山麓。

一 ガマ仙人



火の一族としてマサカドと戦うために、自来也をきたえてくれたじいちゃんだ。行ってきますねっ!!

二 筑波山



家を出ると、ガマたちが見送ってくれる。話すとはげましてくれて、せんべつをくれるんだよ。

三 筑波村



筑波山のふもとから、すぐ近くに見える筑波の村まで進むぞ。筑波村で旅仕度をしなくちゃねっ。

筑波村で旅仕度だ!!

筑波村は、にぎやかな村。しかし、ここにも少しずつ、にっくき大門教の魔の手が伸びてきているらしい。近くの山に住むタヌキの悪さがひどいそうだ。許せんなあ。

四 筑波村



悪ダヌキがうろつく、ぶっそうな世の中だから、この人の言う通り、旅仕度はちゃんとした方がいいな。そうびも忘れないようにね。ウインドウに顔が出て話す人の情報は、重要なものが多いんだよ!!

五 武具屋



武具屋で買物だ。最初の80両で買うことをおすすめするのは、野太刀と布かたびら。それからとなりの雑貨屋（よろずや）へ行って、縄わらじとガマの油を買うのが、上手なやり方だぜっ。

六 金太



おや!? こんなに早く火の勇者だと名乗るやつが現れたぞっ。でも最初の言葉が「ポンポコリン!」だなんて、ヘンなヤツだなー。しゃべってることもなんかヘン。仲間になったけど怪しいヤツだぜ。

七 大ナマズの洞



筑波の村から南の方に、大ナマズの住む洞があるとの話が聞けた。さっそく金太を連れて、行ってみることにしたぜ。ところが洞の中には、でっかい石が通せんぼをしている。どうすれば通れるんだろう。

八 金太

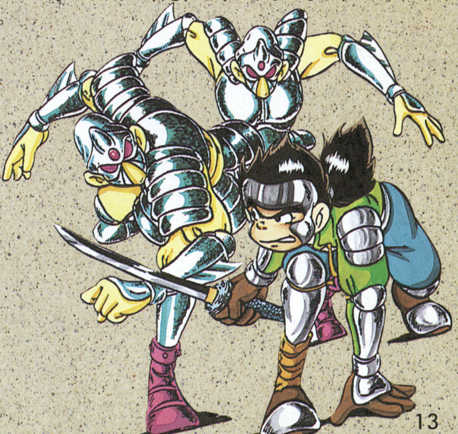


金太は、「わらじのヒモがほどけたので、先に行ってくれ」と言う。でも先には、タヌキが通せんぼ。へんだなと思って、また戻ってくると、金太がタヌキの本性をあらわしたっ!! くそっ、ハメられた!!

九 大ナマズ



金太をやっつけ、地下へ降りて行くと、大ナマズが眠っている。こいつを起こして、地震を起こさせ、あのでっかい石を、どうにかしてもらうのだ。



山を越えて土浦城下へ!!

タヌキの金太をやっつけて、大ナマズの洞を通り抜けてっと。やってきたのは、土浦城下。金太は仲間じゃなかったし、火の一族の仲間は、どこにいるのかなあ？

十二 土浦城下町



大門教に追われて、水戸からこの城に逃げてきた黄門さまが、あの橋を渡れないようにしていたのだ。大門教に攻め込まれないようにってわけだな。でも自来也が行けば通してくれるらしいぜっ!!

十 土浦城



道の先にあるお城が、土浦城とその城下町だ。お城の右手を見ると、川があって、橋は、はね上げられている。とゆーことは、あの先へは進めないのだろうか？　とにかく城下町へ入ってみるぜっ。



十二 水戸黄門



黄門さまは、大門教と戦うことを約束すれば、橋を通してやると言ってきた。もとより、そのつもり、勇んで「はい」と答えたら、あおいの剣と徳をもらった。依頼を受けると、いろいろもらえるわけだな。

十三 あばら家



土浦の城下町を出ると、北にぽつんと一軒お家が見える。あれが、城下町でうわさされていた、剣豪ボクデンの家かな？　修行してもらって、必殺剣を覚えよう。戦いが、うんとラクになるらしいぜっ!!

十四 ボクデン

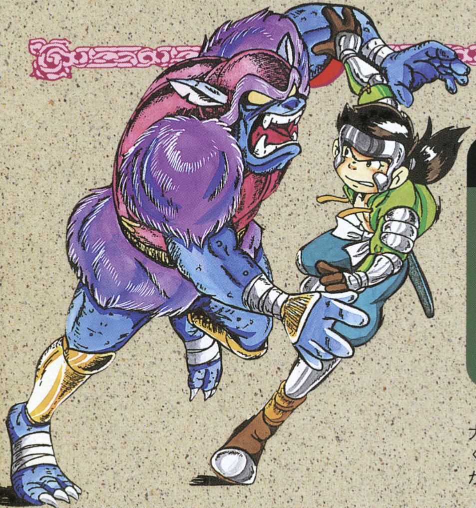


この人が剣の名人ボクデンだ。さっそく修行、ボクデンと戦うんだぞ。モンスターたちと戦うのと一緒で、ボクデンを倒しちゃえばいいわけだぜ。もちろん途中で、ガマの油とかを使ったりしてもいいのだ。

十五 ボクデン



やったっ!!　必殺剣ボクデン斬りをもらったぜ。ボクデン斬りは、会心の一撃ってやつだな。自来也の心が無になったとき、すぱぱ～んと強い攻撃ができるってわけだ。確率はそんなに高くないけどね。



十六 雲切の里



雲切の里には、宿屋とよろず屋がある。そのほか、大門教の動向や、いろんな情報を教えてくれる、たくさんの仲間たちがいる。自来也と火の一族の味方がこんなにいるなんて、心強いぜーっ!!

十五 雲切の里



ボクデンのあばら家を出て東へ行くと、森の中に、ポツンと小さな村があったぞ。これが盗っ人たちの村、雲切の里。ガマ仙人の友だちの盗賊の親分が、全国に作らせたチェーン村。自来也の味方だ。

十七 小ガマ



雲切の里のはずれで、ピョンピョンはねてる小ガマがいた。話しかけると、ついて行くと言う。小ガマは、今まで行ったことのある雲切の里なら、どこへでもワープすることができる。頼もしい仲間だね。

旅は果てしなく続くぞ!!

小ガマは仲間にしたけど、火の一族の勇者はまだまだ見つからない。大門教に封印されてしまった神獣たちの謎など、解かなきゃならないものもいっぱい。進め自来也!!

十八 鹿島神社



橋を越えてさらに東へ進むと、見えてきたのが鹿島(かしま)神社だ。鳥居の形の印は、神社か、門前町といって神社のまわりに発達している町のあるところだ。鹿島神社には、門前町も栄えているぞっ。

十九 鹿島神社境内



鹿島村の守り神、神獣白シカさまが、大門教によって石に封印されてしまっている。マサカドの復活のために、神獣の力を封じ込めてしまおうとしているのだ。助け出せるのは火の勇者だけだぞ!!

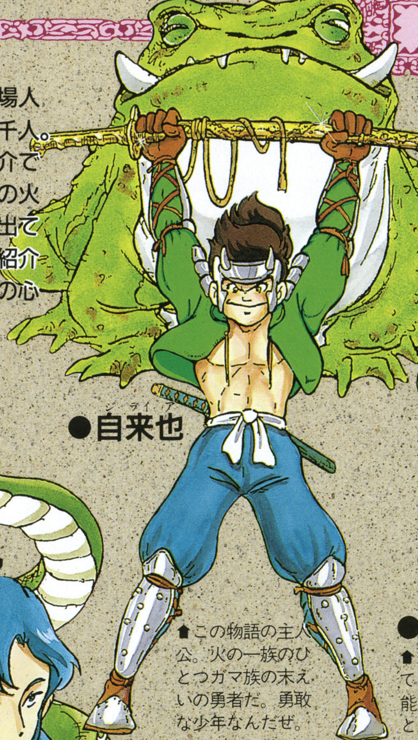
二十 白シカさま



封印を解いた自来也に、白シカさまは神通力の巻物をくれた。神通力とは、神獣たちの力。攻撃や防御や治ゆなどの、術のことだ。こうやって神獣たちからもらって、術の種類をふやしていくんだぜっ!!

登場人物紹介

このゲームの登場人物は、なんと約3千人。もちろん全部は紹介できないけど、3人の火の勇者と、最初に出てくる人たちだけを紹介しちゃおう。キミの心強い仲間たちだ。



●自来也（ジライア）

⬆この物語の主人公。火の一族のひとつガマ族の末えいの勇者だ。勇敢な少年なんだぜ。



●小ガマ

⬆自来也についてくるスーパー能力小ガマ。ひとっ飛びで全国の雲切の里を行き来しちゃうのだ。すげえ。



●大蛇丸（オロチマル）

⬅火の勇者ヘビ族のオロチ丸だ。術が得意の頼もしいやつ。正義感もバッチリだ。変装だってお得意だぞっ。



●ガマ仙人

➡自来也を修行した、お師匠さん。筑波山のふもとに住む。このガマ仙人のところから、この雄大な物語は、始まるのだあっ。



●綱手（ツナデ）

⬅火の一族なめくじ族の勇者だ。女の子だけど、とっても力持ち。おっちょこちょいだが気立ては優しいぞ。



●水戸黄門

⬆水戸を追われて、土浦へ逃げてきた、先の副将軍、水戸光國公にあらせられるのだ。



●雲切の親分

⬆ガマ仙人の友達。火の一族を助ける大盗人集団の親分なのだ。2つめの雲切の里にいるよ。



●白シカさま

➡大門教のために、石に封印されていた。ほかにも多くの神獣が、封印されてしまっているらしいぜ。

これがこのゲームの舞台になるジパングだっ!!

これが、このゲームの舞台になる、〝ジパング〟の世界だ。この物語はジパング全国のなかで、坂東(ばんどう)地方と呼ばれる地方の物語なのだ。

ジパングは日本のことだけど、日本の本当の姿とは違う。北海道がないのは、中世日本では北海道は発見されていなかったから、仕方がないとしても、地形がずいぶん違っている。

地形だけではない。時代や風俗など、いわゆる時代考証と呼ばれることでも、このジパングは、日本人には違って見えるだろう。

どうしてこんなに、〝ジパング〟と本当の日本(と、ぼくたちが思っているもの)との差が、激しいのかというと、このジパングという世界のお話を作ったのが、外国の人だからだ。

このゲームには、ホテイ丸という外国人が出てくる。この人物こそ、作者が作者自身をイメージして、作り出した人物。影の主人公とでも呼ぶべき存在なのだ。

外国人から見た中世日本、ジパングは、ぼくらのイメージより、ずっとオドロオドロしく、ずっとずっと明るい。時代考証がメチャメチャで、総天然色の日本がある。

でも、いいじゃないか。ぼくたちが物語を感じるのに、時代考証はいらない。楽しい物語なら、それでいい。いや、実はこのジパングこそが、真実なのかもしれない。

●ジパング全国図●




坂東地方

ゲームスタート&コンティニュー

さあ、ではゲームを始めよう。CD・ROM²インターフェースと、PCエンジン本体のスイッチを入れ、CDディスクをセットして、RUNボタンを押せっ!! 坂本龍一の音楽が始まってデモがスタートする。もう一度ボタンを押すと、ゲーム開始だぜ。

はじめる

ゲームをスタートさせるときは、〝はじめる〟だ。一番初めは、〝最初から〟でスタートだよね。もちろんこのゲームは、コンティニューがある。データをセーブしておけば、次の時そのままの状態でゲームを続けることができる。その時は〝はじめる〟で、セーブしたデータを選ぶんだ。

うつす

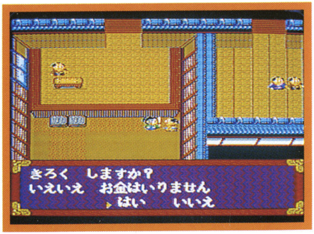
〝うつす〟は、〝写す〟。コピーすることだ。たとえば、1に入っているデータを、2など別のところへ、新しく保存することができる。もちろん、その時に元の1のデータは消えない。データが保存されていると、いろいろ安心だもんね。

けす

使える空きのデータがないときや、データが不要になったときは、この〝けす〟のコマンドで消すことができる。〝うつす〟と、〝けす〟は、もう一度確認してもらえるから安心。まちがえたら、その確認のときに「いいえ」だぞ。



⬆コンティニューは、やりたいゲームデータを選んで、〝はじめる〟のだ。



⬆セーブは、宿屋にタダでやってくれる人がいる。こまめにセーブしようぜ。

★CD・ROM²でのセーブについての注意★

少し難しい話になるけど、よく聞いてくれ。CD・ROM² のセーブは、ゲームソフト（ＣＤ）の方でセーブするのではなく、本体（インターフェースユニット）の方でセーブするのだ。ここで、いくつかの注意点があるんだよ。

①インターフェースでセーブできる能力は限られている。

②そして、他の CD・ROM² 用のゲームも、同じインターフェースに同時にセーブされている。

③だから、他の CD・ROM² 用ゲームがセーブされている場合、天外魔境のゲームで使える、データの数が少なくなってしまうのだ。

インターフェースに何もセーブされてなくて、空っぽだと、天外魔境は４つ分のデータスペースを持つことができる。でも他のゲームがセーブされていると、その数が減ってしまうのだ。ゲームを始めるときに、そのことが表示されるぞ。

自分が使いたい数よりも少ないときは、例えば３人で別べつにやりたいのに、データスペースが２つしかないというような時は、リセットして、CD・ROM² の最初の画面に戻し、セレクトを押して、CD・ROM² メニュー画面を出してくれ。ここでほかのゲームのデータを消すと、ＯＫなんだ。



➡使いたいデータ数が足りない時は、リセットして、この画面に戻ってくれ。



⬅セレクトを押すと、この画面になる。削除は、消したいものをひとつずつ、初期化は、全部いっぺんに消してしまうのだ。



➡残念だけどコブラを消せば、天外魔境のデータが増えるぞ。

詳しくは、折り込みのピンクの注意書を読んでね。

これが天外魔境の操作法だ

コマンド



移動中に①ボタンを押すと、コマンドが入力できる。✚ボタンで▶マークを動かして選択、①ボタンで決定だ。決定すると緑色のマークがつく。Ⅱボタンを押すとキャンセルされるぞ。

はなす

話したい方へ向かって〝はなす〞と会話することができるぞ。会話の終りに▼マークが出たときは、まだメッセージが続いているので、①ボタンを押して送ってくれ。このゲームの最大のポイントは、人物が本物の声で話しかけてくれること。楽しいぜ。なお〝もーど〞の〝せりふすきっぷ〞を「あり」に設定しておくと、Ⅱボタンで会話をとばすことができるよ。



⬅話したい人の方へ向いて、〝はなす〞。動物など人以外にも話せるよ。



⬇本物の声で話しかけてくれる黄門さま。声を出す人物は、本当に重要な情報などを持った人だ。しっかり話を聞こうぜ。

どうぐ

〝どうぐ〞のコマンドを選ぶと、持っている道具のリストが出てくる。✚ボタンと①ボタンで道具を選ぶと、使う、渡す、捨てる、の3つのことができるのだ。使う場合、右の写真のように何かの物に道具を使う場合、物の一歩手前で、使う方に向いて使うこと。渡すは、自分の仲間に、道具を渡すこと。捨てるは、道具を捨てることだ。でも大事なものは、捨てられないぞ。



⬅どうぐのコマンドで、使いたい道具を選んで使う。

⬇道具を使う場所が決まっている場合、その方向を向いて使ってくれ。これは、宝箱に向かって、使っているのだ。



じゅつ

術を使うのは、戦闘中だけじゃない。移動の術など、移動中にしか使えないものや、回復の術など、移動中でも使えるものもある。その時は、〝じゅつ〞のコマンドを選んで、使おう。



術の巻物は、自来也とツナデで交換したり、預かり所に預けたりすることもできる。使わないものは預けておこう。



⬅今、使える術はこれだけ。とりあえず、若草で体力の回復をはかるよ。

術の使い方と、使える術の全リストは、この説明書の34ページから37ページの間に書いてある。参考にしてね。

つよさを見ると現在の状態(ステータス)がひと目でわかるぞ。

つよさ

〝つよさ〟のコマンドを使うと、現在の火の勇者たちの状態が、すべてひと目でわかる。名前の横にある▶印のカーソルを、見たい人のところに合わせると、ツナデなど、ほかの人の状態も、すぐにわかるぜ。

体、わざ、お金、徳、そうび。チェックしなきゃいけないことは、たくさんあるよ。ひんぱんに見るクセをつけようね。





段　段とはレベルのこと。段が上がるごとに体が増え、攻撃力や守備力も上がるので、メキメキ強くなるよ。

体　体力（ＨＰ）のこと。分母が現在の最大の体力。分子は、今の状態の体力。危なくなると画面の文字が赤くなるよ。

わざ　わざは術を使う力のこと。体と同じように、分母が現在の最大の技力（ＭＰ）、分子が現在の状態だ。

そうび　現在、装備しているもの。上から、武器よろい、はちがね（カブトなど頭にかぶるもの）、はき物の順だ。



金

今、火の勇者全体が持っている、お金の総量だ。単位は両。
　装備をそろえるのも道具を買うのも、すべては金。大事にね。

徳

徳は、経験値のこと。この数字の分子の部分が、ためた経験値の合計だ。分母の数字は、次に段が上がるためには、徳の数字はいくつにならなくちゃいけないかをしめしている。例えば、分母が8で分子が2なら、次の段になるためには、8の徳が必要。それに対して現在の徳は2だから、あと6の徳が必要だということだ。

攻撃力

火の勇者が本来持っている攻撃力（素手の攻撃力）＋武器の攻撃力が、この数字。武器の強さも確認できる。

守備力

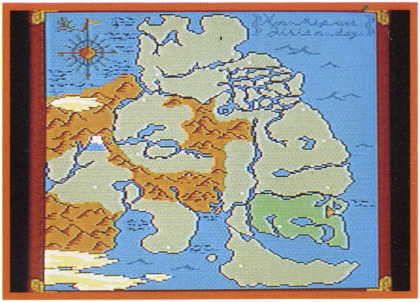
勇者が本来持っている、裸の守備力＋防具の守備力（よろい＋はちがね）がこの数字。要チェックだぜ。

すばやさ

勇者本来のすばやさ＋はき物のすばやさがこの数字。すばやさは、攻守にわたって重要な数字なのだ。

こがま

〝こがま〞は、仲間になった小ガマにワープを命令するコマンドだ。こがまは、全国どこの雲切の里でも、一度行ったことがある場所なら、あっという間にワープすることができるのだ。すげえぜ!! しかも、こがまは、体力やわざに関係なく、使うことができる。危なくなったら、一気に帰ることができて便利だぜ。まだ小ガマを仲間にしてない人は、早く仲間にしよう。最初の雲切の里で、ぴょんぴょん飛びはねてるぜ。

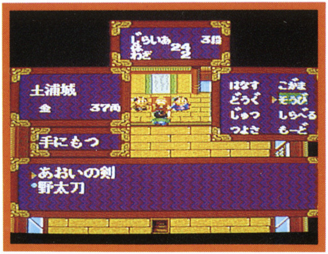


⬆〝こがま〞のコマンドでこのマップ画面を出し、戻りたい場所の近くの雲切の里を✚ボタンで選ぶのだ。

そうび

〝そうび〞は武器や防具を装備するコマンド。せっかく強い武器や堅固なよろいを買っても、装備しないと役に立たないので、必ず装備しよう。忘れるなよ。

〝そうび〞のコマンドを選び、だれの装備をしたいかを選び、それぞれ武器やよろいなど、どれを使いたいか選ぶのだ。装備をはずしたいときは、選ぶときにⅡボタンを押すと、はずれるぜ。



⬆今まで野太刀を使っていたけど、新しく、強そうなあおいの剣をもらった。さっそく、装備し直して、攻撃力をチェックだぜ。



しらべる

天外魔境の〝しらべる〟は自来也の一歩前をしらべることになる。宝箱とかをしらべるときは、宝箱の前に立って、宝箱の方に向かってしらべればいいので便利。

反対に、足元をしらべたいときには、しらべたい場所から、１歩下がって、向き直ってしらべる必要があるので、注意してくれ。１歩前をしらべてるってことがわかりさえすれば、あとは慣れの問題だから大丈夫。

便利さでは、別に変わらないと思うよ。





⬅自来也が立っている位置の一歩前。この写真なら木の根元をしらべていることになるのだ。

もーど

〝かいせつ〟は、術や道具の説明をしてくれる便利コマンド。〝あるきかた〟は、✚ボタンでななめ歩きなんかができるよ。〝せりふのはやさ〟は、おそい・ふつう・早いがある。〝せりふすきっぷ〟は､「あり」を選ぶとⅡボタンで会話をとばすことができる。何度も同じことを聞きたくないときに使おう。通常は「なし」の状態に設定されているよ。



⬆〝もーど〟は全部で４つ。ゲームには直接関係ないけど、便利なコマンドなので、使ってみてくれ。

戦闘のコマンドだっ!!

戦闘に勝てないと、このゲームは終らない。戦闘には6つのコマンドがある。このコマンドと、キミの頭を駆使して、敵との戦闘に勝利するのだ。敵の分析、作戦、運など、天外魔境の戦闘は、奥が深いぞっ!!



たたかう

刀やオノなど装備している武器で切りかかるのが、〝たたかう〞だ。敵１匹しか攻撃できないので、複数の敵の場合は、✚ボタンで、どの敵を攻撃するか選んでくれ。



⬅✚ボタンの左右か上下で戦う相手を決めよう。いろんな作戦が考えられるけど、まずは一番弱いやつからかたづけるんだ。

⬇自来也のコマンドを入れ終ったら、今度は仲間の番。まだ仲間を見つけてない人は、急げ!! 仲間がいると楽しいぞ〜!!

あとは、普通のコマンド入力タイプのＲＰＧと同じ。自分の体力がなくなる前に、敵の体力を全部なくせば、キミの勝ちだ。速攻で決めろよ!!

〝たたかう〞で勝てない場合は、作戦を術主体に変えたり、いったん逃げて、装備を整えたり、レベルを上げたりして、再挑戦！　ムダ死には、絶対避けようぜいっ!!



どうぐ

攻撃用や回復用の道具を使うコマンド。しゅりけんなど効果のわかっているものもわからないものもある。余裕があれば試してみよう。



➡攻撃用の道具として、しゅりけんは有用!! あと戦闘に欠かせないのは、ガマの油だな。

まもる

攻撃をしないで、防御だけをする。受けるダメージが少なくなるので、体力が危ういときに、緊急用に使おう。ジリ貧にならないようにね。

にげる

戦闘から途中で逃げ出すコマンド。追っかけてくる敵もいる。向こうのレベルが、こっちよりも強いと逃げづらくなるし、逃げられない敵もいるので、あまり逃げまくって先に進むのは、かしこいやり方じゃないよ。

じゅつ

攻撃に使える術は多いので、どの敵にどの術が効くなど、特徴を整理しながら使おう。



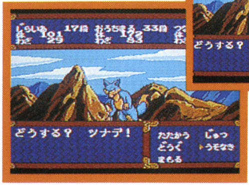
⬅術の力、効果の範囲、術と組み合わせる、味方の攻撃など、緻密な作戦を立てて、術を使おう。残りのわざ(MP)にも気をつけてね。

ぬすむ、うそなき、ながし目

火の勇者は、それぞれ変った得意技を持っている。〝ぬすむ〟は、戦闘中に敵からお金を盗む技。お金をもらって、あとはスタコラ逃げようってわけだ。

➡オロチ丸の流し目は一撃必殺!! 確率は低いけど息の根を止める。





⬅ツナデのうそ泣きは、敵にパニックを与える。何が起こるのかっ!?

4つの必殺剣を習得しよう!!

このジパングの坂東地方には、剣の名人と呼ばれる人が、4人いる。その一番手は土浦城の近くに住む、ボクデン。さっそく修行に行って、必殺ボクデン斬りをさずかってきたぞ。

ボクデン斬りは、会心の一撃技。自来也の心が無になったとき、鋭い攻撃が決まるのだ。

そのほか、連続攻撃など、必殺剣を教えてくれる名人が、あちこちにいるぞ。





⬆修行はつらいぞ。剣の名人と呼ばれる強い人を、倒さなくちゃダメだ。
⬅レベルをいくつか上げて、ガマの油を大量に持ってここにこよう。



⬅必殺ボクデン斬りをもらったぜ。修行のかいがあったな。



⬆ボクデン斬りが出た!!　与えるダメージは通常の２倍以上！

レベルUP!!"徳"をためて強くなろう!!

レベルが上がると体とわざが回復するよ!!

天外魔境はＲＰＧ。ＲＰＧは、とにかく経験値をためて、レベルを上げるゲームだね。レベルが上がると、体力も技力もフルに回復するからうれしい。敵を倒したり、人の話を聞いたり、徳をためまくろう!!



⬅やった!! レベルが上がった。体とわざが回復する。ラッキー!!



➡攻撃力など、ステータスも増えていく。どんどん強くなっていく、うれしい手ごたえだ。





➡徳は戦闘に勝ってもらうだけじゃない。人がくれることもある。

仲間は初めから"段"を持っている

ツナデやオロチ丸は、仲間になったときに、かなりの段を持っている。ひとりで修行したのかな。レベルの上がり方は人によって違う。



神獣の神通力(術)を使いこなそう!!

自来也は、筑波山での修行のおかげで、術の巻物さえあれば、その神通力を自由に使うことができる。戦闘中でも移動中でも、術はとっても有効だぜ。

オロチ丸は、自来也と別な修行を積み、独得の術を持っている。自来也には真似できないよ。

ツナデは術が使えない。力じまんで学校に行かなかったからかな。





⬆オロチ丸の術は、独得。有効性に富んだ、強力なものが多い。ただし、オロチ丸の術は、交換したり、預かり所に預けたりはできない。



⬆術は、戦闘中においては、花形とも言える力を持っている。

⬅ツナデは、術が使えないので、巻物を運んでもらおう。でも実は……。

術の巻物をくれる、キミの味方

マサカドが復活しないよう、地に封印していた、神の使いの神獣たち。しかし、この神獣たちは、マサカドの復活を企む大門教の手によって、次々と逆に封印されてしまった。術の巻物をくれるのは、ほとんどがこの封印を解いてもらった神獣たちだ。



←ほかにも、術の巻物を入手する方法があるぜ。失くしたら、くれた人にもう一度会うんだよ。

ツナデに巻物を持たせよう

自来也が持つことのできる術の巻物は、全部で９つまで。でも、自来也が使える術は、全部で24巻もある。できるだけたくさんの術を使いたいから、自来也が持てない分は、ツナデに持たせよう。移動中なら、ツナデが持っている巻物と、自来也のとを、いつでも交換できる。

ただし、両方が９つ持って、空きがないと交換できないから注意!!





➡ツナデに、すぐには使わない術の巻物を持たせておこう。



←空きさえあれば、術の巻物は交換可能。自来也とツナデで、最大17個の術が持てるよ。

火の勇者の全術リストだ!!

ジライア　全部で24個の術が使えるぞっ!!

術　名	効果範囲	効　　果	消費技力
若草(わかくさ)	仲間1人	体（ＨＰ）を50ポイント回復するのだ。	2
粉火(こなび)	敵方1匹	30ポイント程度ダメージを与える火の粉だ。	2
雷光(らいこう)	敵方全員	敵全員に20程度ダメージを与える稲光だ。	3
月寝(つきね)	敵方1匹	敵1匹を眠らせる術だ。	4
落花(らっか)	敵方1匹	敵1匹の守備力を半分にする術だ。	3
禁印(きんいん)	敵方1匹	敵1匹の術を封じ込めてしまう術だ。	3
雲海(うんかい)	敵方1匹	敵の目をくらませ、攻撃をそらせる術だ。	4
泥虫(どろむし)	敵方全員	敵のすばやさを半分にしてしまう術だ。	3
迅雷(じんらい)	敵方全員	敵全員に40程度ダメージを与える稲光。	7
清水(きよみず)	仲間全員	毒の沼などのダメージを小さくする術だ。	4
火天(かてん)	敵方1匹	ダメージ70の火炎。粉火のパワーアップ版。	6
逃水(にげみず)	仲間全員	敵から確実に逃げる術。効かないやつもいる。	9
涼風(すずかぜ)	仲間1人	毒を消し去る。毒消しと同じ効果の術。	2
落葉(らくよう)	敵方全員	敵全員の守備力を半分にする術だ。	4
息吹(いぶき)	仲間1人	体を80ポイント程度回復。若草より強い。	5
星寝(ほしね)	敵方全員	敵全員にかかる眠らせる術だ。	6
淡雲(あわぐも)	敵方全員	目くらまし。攻撃が当る確率が半分になる。	5

これが使える術の全リストだ。書いてないところは、自分で発見して、書き込んでね。これらの術のうち、どれを持って行くかはキミが考えるんだぜ。

術　名	効果範囲	効　果	消費技力
春光(しゅんこう)	敵方１匹	敵の攻撃力を下げる。攻撃力が半分になる。	4
禁呪(きんじゅ)	敵方全員	敵の術を封じ込める。禁印の強力版。	5
神炎(じんえん)	敵方１匹	ダメージ120の炎。粉火の最強力版だ。	12
影衣(かげぎぬ)	仲間全員	敵の術を完全に無効にする術だ。	7
天雷(てんらい)	敵方全員	ダメージ平均90の雷。雷光の最強力版。	13
有明(ありあけ)	仲全	仲全の体力 150 回復	20

オロチ丸　全部で９個。どれも超強力だ!!

氷竜(ひょうりゅう)	敵方１匹	ダメージ150程度の吹雪の技。	15
雨竜(うりゅう)	敵方全員	ダメージ100程度の吹雪の技。全員に効く。	16
凍竜(とうりゅう)	敵方全員	ダメージ60程度の敵を凍りつかせる術。	11
風蛇(かざへび)	仲間全員	味方のすばやさを２倍にする術。	3
火蛇(ひへび)	仲間全員	味方の攻撃力を２倍にする術。	18
石蛇(いしへび)	仲間全員	味方の守備力を２倍にする術。	9
春風(はるかぜ)	仲間１人	体を完全に回復する術。	11
花壁(はなかべ)	仲間全員	敵の通常攻撃を無効にする術。	10
雪解(ゆきどけ)	仲間１人	味方にかけられている術を消しさる術。	2

火の勇者が使える武器だ。

武器

武器は、刀、オノ、弓の3種類。オノが得意な力もちツナデと、弓が得意なスマート派オロチ丸。個性に合わせて、武器を持たせよう。いろんなのがあるよっ!!

あおいの剣

⬇水戸黄門さまから頂いた、葵の紋所入りの名刀だ!! でも火の勇者には物足りない!?



野太刀

⬅無骨な武器だが、素手よりましだ!! まず装備しよう!!



刀

白来也はもとより、やっぱり戦いの中心となる武器は刀だぜ!! イベントでもらえる刀は、かなり使えるので、衝動買いはソンかもね。

いざよい刀

⬅太古より伝わるという、妖力を封じ込めた一刀。値段も少々張るけど、その価値は十分あるぞ!!



円月刀

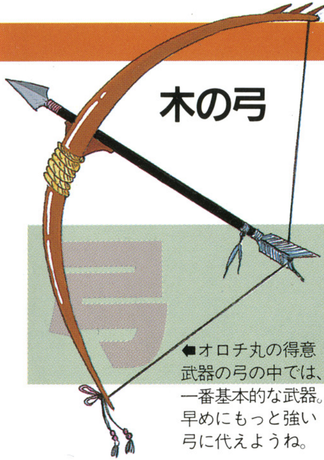
➡眠狂四郎も一時愛用したそうだが、威力は!?



そのほかの刀

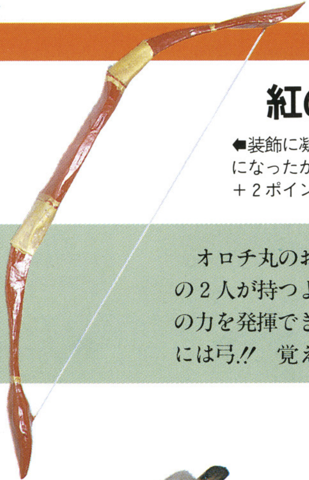
⬇ほかにも、すごい剣がいっぱいあるぜっ!!





木の弓

⬅オロチ丸の得意武器の弓の中では、一番基本的な武器。早めにもっと強い弓に代えようね。



紅の弓

⬅装飾に凝った分、ずい分と高価になったが、威力の方は木の弓に＋2ポイントというところかな。

オロチ丸のお得意の武器だ。ほかの2人が持つより、2割増しぐらいの力を発揮できるんだぜ。オロチ丸には弓!! 覚えておこうぜっ。

オノを力もちのツナデに持たせれば鬼に金棒だ!! 村長のところでもらってくる神木のオノもいい切れ味だ!! ただ、振る場所をわきまえてね。



山賊のオノ

⬅ツナデが持つと、オノも強力な武器になる。山賊のオノは、最初に買える、基本のオノだよ。



白光のオノ

⬅木こり村の村長さんに頂いたオノだ。とても大事な用に使うんだけど、それまでの武器にもなる。

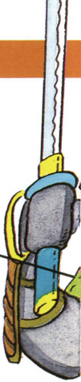
長い旅路に防具も大切!!

防　具

防具は、はちがね、よろい、はき物と3種類ある。はちがね、よろいは共に防御力をじかに高めてくれる。はき物はすばやさを高め、攻撃、守備共に強化するスグレ物だ!!

防御力を高める点ではかぶとと一緒だが、バラエティー豊かな品揃え。お金がたまったらグレードアップしよう!!

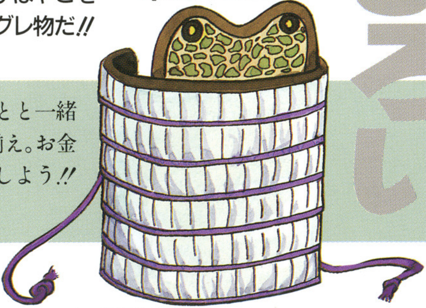
よろい



合戦よろい

合戦のときに着る、攻守兼ね備えたよろい。防御力は10ポイント以上。

布かたびら



⬆一番貧相な防具だけど、裸でいるわけにもいかない。最初は安物でガマン。



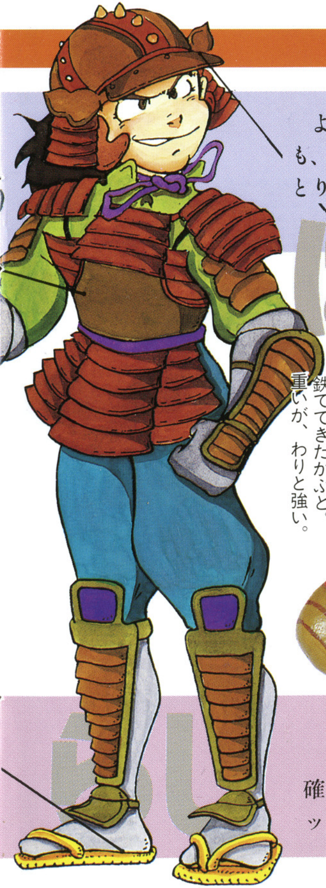
板のよろい

⬅堅い木の板をつなぎ合わせて作った、安上がりのよろい。布かたびらよりはましだ。

わ

縄わらじ

縄でできた安物だけど、攻守に手ごたえがでてくる。お買得。



よろいだけいいものを買うよりも、かぶとと併用して装備しよう。とりあえず目ざすはツノかぶと。



ツノかぶと

⬆かざりもついた本格的なかぶと。これで一人前だ。

鉄かぶと

鉄でできたかぶと。重いが、わりと強い。



皮かぶと

⬅最初のかぶと。防御力もまだまだ。

山わらじ

⬅山歩き用に作った、軽くて丈夫なわらじ。安いから絶対買おう。



神風のくつ

⬇こいつをはけば、風の様に軽くなれるんだ!!早く欲しいぜ!!



いいはき物は、敵に対し、より正確に攻撃し、よりうまく逃げる。フットワークこそ、戦闘の命だぜ。

キミに役立つ便利物一覧!!

道具

道具には、いろんな種類がある。1回だけしか使わない道具もあるけど、何度も使う道具だって、いろいろあるんだ。うまく使って、旅を楽チンにしようぜい。

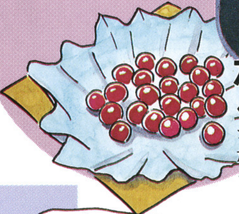
攻撃用の道具

しゅりけん



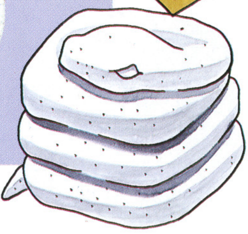
➡そうびはできないけど、攻撃を補佐する攻撃用道具。しゅりけんは、敵全体に10ポイントぐらいのダメージを与えるぞ。

かやく玉



⬅敵全員にダメージを与える爆発物。たくさんの敵と戦うとき便利。

白ヘビの石



⬅白ヘビさまの神通力を封じ込めた、ありがたい石。技を8ポイント回復させる。

回復用の道具

ガマの油



➡火の勇者の体を30ポイント回復させる薬。筑波の国特産のよく効くキズ薬、ガマの油なのだ。

毒消し



⬅体内に入った毒を中和させる、毒消し油の入ったとっくり。毒消しの術をもらうまでは、必携品!!

移動用の道具

白ツルの羽



➡〝こがま〞と全く同じことができる、便利なアイテム。小ガマが見つからないときには、使ってね。

白キジの尾

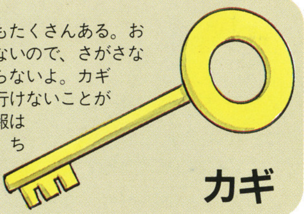
⬅洞や城などから、いっきに外へ飛び出す道具。便利だが高いので有効に使おう。

玉



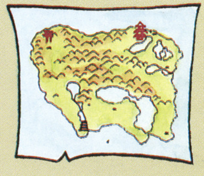
この旅の目的のひとつが、ガマ族、ヘビ族、なめくじ族に伝わる玉の探究。勇者が強くなるし、戦闘中に使える不思議な力もある。

カギ



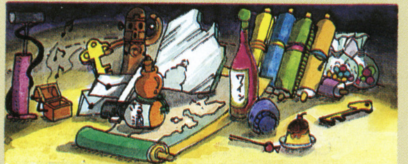
カギの種類もたくさんある。お店では売ってないので、さがさなくちゃ手に入らないよ。カギがないと次へ行けないことが多いから、情報はマメに聞いて、ちゃんと見つけようね。

地方地図



よろず屋には、その地方の地図もちゃーんと売っている。この地図を見れば、どこになにがあるかすぐわかって、助かっちゃうよ。

そのほかの道具



このほかにも道具はたくさん!! あっとおどろくスーパーアイテムもある。見つけて使ってみようぜ。

ジパングをキミの足で探検だっ!!

ジパングの地形は、山あり川あり、平原あり、森あり。道もあったりなかったりして、ずいぶん複雑な地形だ。その地方地方で、ちゃんと地図を売ってるから、迷っちゃうことはないだろうけど、地形と建物は、覚えといた方がいいね。

まず地形については、山は歩けない。川や海は歩いて渡れない。平原よりも森の方が、怪物が出てきやすい。こんなとこかな。建物については、下と右の写真を見てくれ。







⬅これが村だ。村には、宿屋、武具屋、雑貨屋(よろず屋)、預かり所などがそろっている。情報もいっぱいだ。



⬅城、または城下町のマーク。ここもお店がそろっている。お城があるわけだから、その地方の中心地なのだ。





⬅雲切の里なのだ。火の勇者らを助ける、全国チェーン村。宿屋とよろず屋は必ずある。前線基地だ。



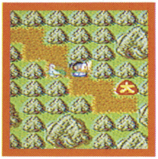
⬅神社、または神社を中心に栄えている門前町。ここにもお店がそろっている。中に神獣を祭った神社がある。







⬅一軒家。ここは、剣の名人ボクデンの家だ。そのほか、学校とかの場合もある。とにかく入ってみよう。



⬅大門教によって、神獣が封じ込められている石。大の字が、大門教のシンボルだ。早く神獣の封印を解いて、新しい神通力の巻物をもらおうぜっ!!





⬅左の３つの写真は、どれも洞くつの入口だ。洞くつには、とっても重要なアイテムがあったり、トンネルになっていて、そこを抜けなきゃ、次の国へ行けなかったり、とってもとっても重要なところだ。



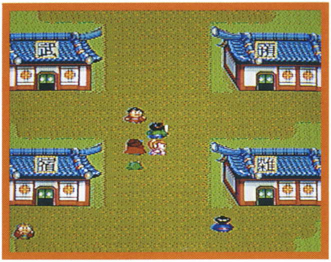




町や村にはこんな建物があるぞっ!!

町や村には建物がいっぱい。一番大切な建物は、なんと言っても宿屋。というのは、ここには、ゲームをセーブしてくれる、神さまのような人物がいるからだ。こまめに宿屋に立ち寄って、セーブしておこう。もちろん一泊して、体とわざをフルに回復させる必要もあるぜ。

お店はどれも、売り買い自由。売りたいものがあったら、どの店でも引き取ってくれるよ。





⬅武具屋の店の中。武具屋には、武器、防具、攻撃用の道具などが売られている。先の村や町へ進むほど、いいものを売ってるので、のぞいてみようぜ。



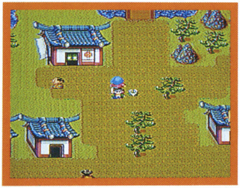
⬅よろず屋さん。防具のひとつ、はきものを売っているほかは、道具を売っている店だ。特に毒消しはここで売ってるので、買って持って行こうぜっ!!



⬅ふつうの宿屋さんのほかに、雲切の里の宿屋さんなど、見た目にちょっと違うものもある。でも、どれも回復とセーブをする場所だってのは、おんなじだよ。



⬅預かり所だ。お金と道具と術の巻物を預かってくれたり、預かってたものを引き取ったりするところだ。負けたら金が半分になるから預けるのが正解かもね。



⬆茶店なのだ。家のわきに立っているのぼりが、その印。

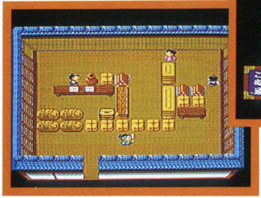
⬇茶店のなか。茶店なのに、道具ばかり売ってるヘンな店。





⬆民家だと思ったら賭場だった。ヤバイ雰囲気がプンプン。

⬇成功すればお金が入るよ。





⬆ここは盗っ人訓練所。カンタンなサブゲームが始まる。



⬅ツボ振りのお姉さん。う～む、おいらだって負けないよ。



⬆なんの変てつもない、ただの民家。でも情報が聞けるかもしれない。



⬆お城。えらい城主がいる。でも大門教が、もう乗っ取っているかも。



⬆これがにっくき大門教教会。ここで大門教信者がお祈りをしている。



⬆神社、お寺。神主さんやお坊さんは、大門教を嫌っているはずだぜ。

ジライアを襲うモンスターたち!!

大門教征伐に旅立った火の勇者たち。そしてその命をつけ狙う、大門教の刺客たち。この戦いは、激烈なものになるぜーっ!!

怪物たちは、力まかせの攻撃、連続攻撃、毒、術、変身など、ありとあらゆる攻撃を仕掛けてくる。敵の特徴を早くつかみ、的確に戦って、大門教を打ち破ってくれ。ジパングの平和は、キミの手の中にある!!



⬅マップを歩いていると、画面がいきなり暗くなって……、怪物が現れたっ!!

連続攻撃!!



⬆モンスターの中には、連続攻撃してくるやつらがいる!! 一度の攻撃で、二度ダメージをくうからつらい。早く自来也も、剣の名人に、連続攻撃を習いたいねっ。

毒!!



⬆怪物の中には、毒の攻撃をしてくる、とんでもねえやつもいる。毒をくらうと、術で治すか、毒消しを使うかしかない。両方なければ、宿屋かよろず屋へ直行!!

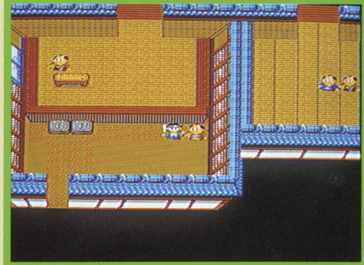
やられたらセーブしたところへ戻される！

体（ＨＰ）が0になると、自来也たちは、もう戦えなくなる。前回セーブした宿へ、勇気ある撤退だっ!! 持っているお金のうち、半分を使って、体力を回復させ、反撃だ。

仲間のだれかがやられたときもその戦闘が終ってから、前回セーブした宿へ。そして、全員が体、わざともにフルで復活だぞ。



⬆うぎゃーっ!! 力及ばずやられてしまった!! 自来也がやられると、そのまま戦闘は終りだ。

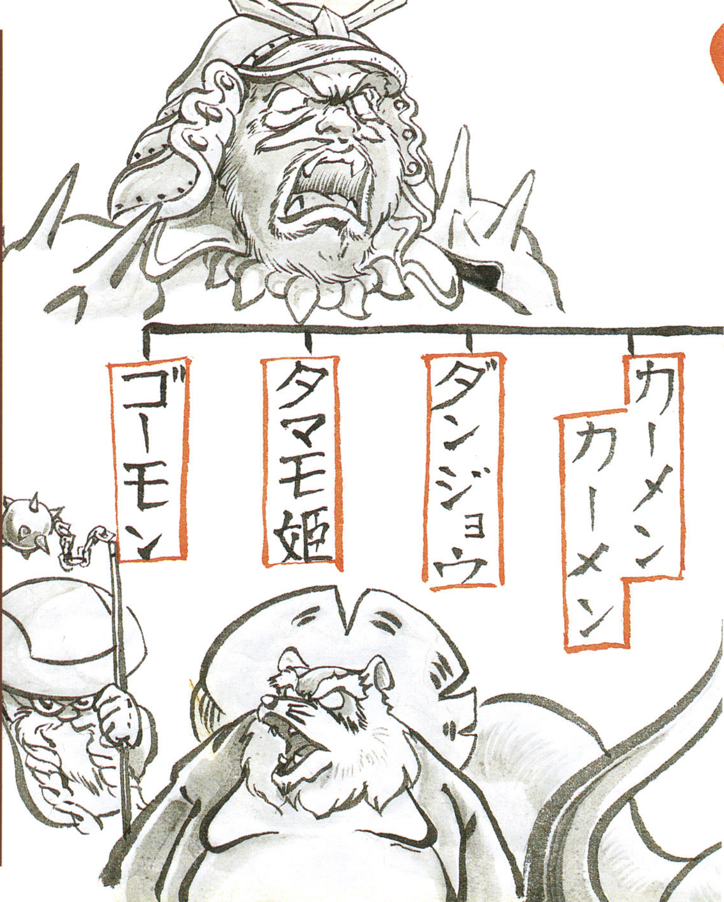


⬆復活したのは、さっきセーブした宿屋の中。持ち物も徳もそのままだけど、お金は半分だ。



➡画面が赤くなると、体力が危ない。回復させるか逃げるか、はたまた攻撃に賭けるかっ!?

これが大門教の組織図だ



邪神斎

幻王丸

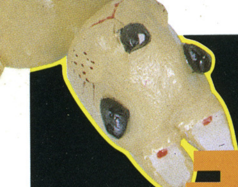
水王丸

マントー　シンゲン　イト姫　南蛮屋　ヤシャ姫　ムテキオー

これが大門教の13人衆だ。大門教の教祖、邪神斎が、親王。

この邪神斎の息子幻王丸、水王丸が兄弟だ。そして手下どもは、大門教徒、妖怪などなど数限りない。負けるな、火の勇者たち!!






天外魔境

モンスターマニュアル




火の勇者をつけ狙う怪物たち。全部はとても見せられないけど、最初の方の敵を解剖しちゃうぞ。

大門ダヌキ

大門教にあやつられた、のらダヌキだぜ。ＨＰは５。もらえる徳は１匹につき１だ。攻撃は、ただ力まかせだけだが、たまに人に化けて、まわりの人をだます。



鬼ダヌキ

筑波の村を出て、なまずの洞へ入ったあたりから出始めるのが鬼ダヌキ。ＨＰは同じ５だけど大門ダヌキよりちょっと強い。攻撃力も、大門ダヌキよりは、ちょい強めだぞ。



つるぎ虫

ナマズの洞内と、その近辺に出てくる、お化け虫。１匹だけだとぜ～んぜん楽勝なんだけど、３匹もいると警戒しながら戦わなくちゃな。毒は持ってないから、その点は安心。



土ヘビ

なまずの洞から出現する大ヘビ。毒は持ってないが、意外とすばやく、自来也の攻撃をたくみによける。ＨＰは５なので、自来也がから振りさえしなければ、楽なんだけどね。



ごほう童子

大門教徒の中では最も下級な僧だ。いつも布教活動にいそしみ、まだ大門教に余り汚染されていない筑波の先あたりまでに出現する。ＨＰ７で、たまに連続攻撃をしてくるぞ。



大かむろ

タヌキの妖怪で、大門ダヌキや鬼ダヌキよりは大型で、ＨＰも９と少し高く、攻撃力もあり、なかなかしぶといやつだ。雲切の里近辺に出現。この辺からガマの油を持ちたい。



ヤト

でっかい敵キャラ第1号。最初に会ったときは、すっごい強いやつが出たかと、おどろくんじゃないかな。でも武器は大きな体だけ。たまに痛恨の一撃を繰り出すから注意!!



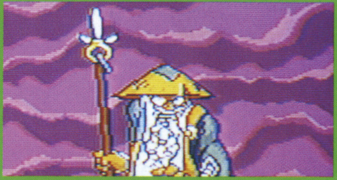
カマイタチ

鹿島村付近に出現するイタチの化物。空を飛び、すばやさを生かした攻撃をしてくる。連続攻撃が得意なあなどれないやつ。こちらもすばやさを上げて、対抗しよう。



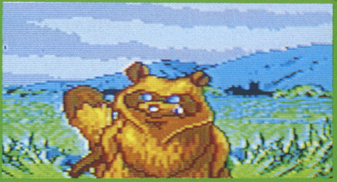
大門僧

鹿島村近辺で布教活動をする、大門教の正僧。白シカさまを封印しにきたやつか、その仲間だ。たまに回復の魔法ヒーラを使う。すぐに魔法が使えなくなるから、あせるな。



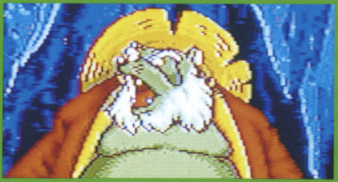
おばけダヌキ

タヌキの洞くつに住み、その近辺に出現する。人に化けて旅人を襲う、悪どいやつだ。普通の攻撃しかしてこない、芸のないやつだが、人のふところを狙うこともある。セコイ。



大ダヌキ

筑波のタヌキたちを支配する、巨大なボスダヌキ。タヌキのくせに、魔法をいろいろ使うという、とんでもないやつだ。筑波の国をもらう約束で、大門教の味方についた。



バチヘビ

水戸の近辺で出現してくる。一見すると、ただの太ったヘビだが、その体は硬いウロコにおおわれている。ただ毒ヘビではないので毒におかされることはない。その点は安心だ。



ノブスマ

水戸近辺に出現するムササビの化物。すばやさは天下一品だ。とは言え、ここまでくれば、自来也もかなり強くなっているはず。3匹組とかでない限り、楽勝だと思うぜ。



ヤコウ・シキガミ

水戸の城内で、とじこめた村人たちの監視をしている化物コンビ。ヤコウは、攻撃力が高く、シキガミは守備力が高い。一緒に出てきたら、ヤコウからたたくのが鉄則だぜ。



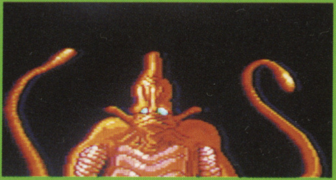
ゴーモン(1)

筑波の国を支配しにやってきた大門教13人衆の1番手。大ダヌキを使い、筑波の国を混乱させ、水戸城から黄門を追い出し、マサカド復活のため、人々の魂を集めている。(変身前)



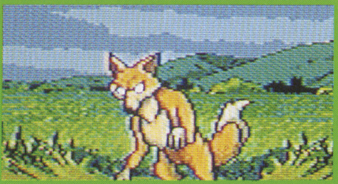
ゴーモン(2)

攻撃力はそこそこあるけれど、守備力は、そんなに強くない。でもそこは大門教13人衆のひとり、そのへんの怪物とは比べものにならない。特にマーゴの魔法に注意!!(変身後)



大門キツネ

磐毛(ばんもう)国に入ると出現し始める。筑波のタヌキたちよりは頭がいいらしい。さすがはキツネだな。すばしっこくて、自来也の攻撃をヒラリとかわすのもキツネらしい。



大門僧正

太田村近辺に出現する。大門教の僧侶の中では、かなり地位の高いやつだ。魔法攻撃も派手になってくるぜ。魂を抜かれないように注意しろよ。



火ギツネ

はわい村のあたりから出始める、大門キツネより上級のキツネだ。名前のとおり、火の魔法マーゴというやつを使う。気をつけて戦おうね。



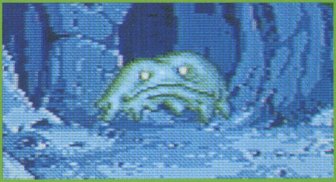
サトリ

はわい村のあたりから出現する。先に出てきたノブスマの兄貴分のような、ムササビの化物だ。集団で出てきては、連続攻撃していく、いやなやつだぜーっ!!



スライム

阿武隈(あぶくま)洞に出てくる、ブヨンブヨンの怪物だ。どのゲームにも登場する有名人。天外魔境のスライムは、毒の攻撃をしてくる。毒入りスライムってわけだ。



沼ボウズ

同じく阿武隈洞に出現する。洞くつの中を歩いていると、突然沼の中から現れるのだ。とってもでかい体だけど、その分攻撃力が強いわけだ。注意が必要だぜ。



これはタメになる!!

キミのためのワンポイント必勝法!!

すばやさ､守備力も大事!!

天外魔境は、攻撃力だけじゃなく、守備力もすばやさも重要なゲーム。特にすばやさは、攻撃の当り方にも影響してるので、おろそかにできないぞ。注意してくれ。

レベルアップをうまく使おう!!

レベルが上がると、体、わざがフルに回復する。これを利用して、遠征に出かけよう。遠征の途中に、1回レベルが上がるように調節すれば、ラクチンなのだ。



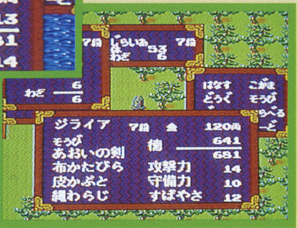
⬆武器だけすごいのを買っても、効率は良くないぞ。平均して能力が上がるように、買いそろえよう。



⬆旅の中ばでレベルが上がると、遠征がラクになる。さあ、気を新たに進め。



⬅"つよさ"で、あといくつ徳が必要か確かめる。



➡4・5回戦闘をして、レベルが上がるぐらいになったら、遠征に出る。難関の胎内洞も、これでOK!!

ウラワザ：⑪ボタンを押しながら移動すると早いぞ!!

MAKING OF ZIRIA

—MUSIC COMPOSED—

坂本龍一

天外魔境の音楽は、あの坂本龍一氏が担当。作曲したのは、共通のモチーフによる、プロローグ、途中の渡し舟でのシーン、エンディングの３曲だが、全体のゲームミュージックに、一本シンを通した、すばらしい仕事になっている。

特に、CD·ROM²の特徴を最大限に生かした、重厚で奥の深い、旧来のゲームとはケタ違いのサウンドと、独得の世界観〝ジライア〟の世界を織りなす、シンプルなメロディが素晴らしい。

「ゲームの
ゲーム〝ミ
注入してみ
CD·ROM²
ぼくの持つ
ゲームの新
広がれば、

●プロフィール●

1952年生まれ。東京芸術大学大学院、音響研究科修士課程修了。大学及び大学院在学中から、音楽活動や演劇活動など、幅広く活動し始める。1978年、ファーストアルバム「千のナイフ」をリリース。そのレコーディングを機に、高橋幸宏氏、細野晴臣氏と親交を深め、ＹＭＯ（イエロー・マジック・オーケストラ）を結成。ＹＭＯとして、ワールドツアーやアルバムのリリースなど、精力的に活動する一方、ほかのアーティストのプロデュースやアレンジなどに活躍。1983年、映画「戦場のメリークリスマス」に出演。音楽も担当する。この年ＹＭＯ〝散開〟。その後、出版社を起こしたり、映画、ソロアルバムのリリース、プロデュースなど、様々な活動を展開中。

1988年、映画「ラストエンペラー」で、アカデミー賞、グラミー賞等を受賞。

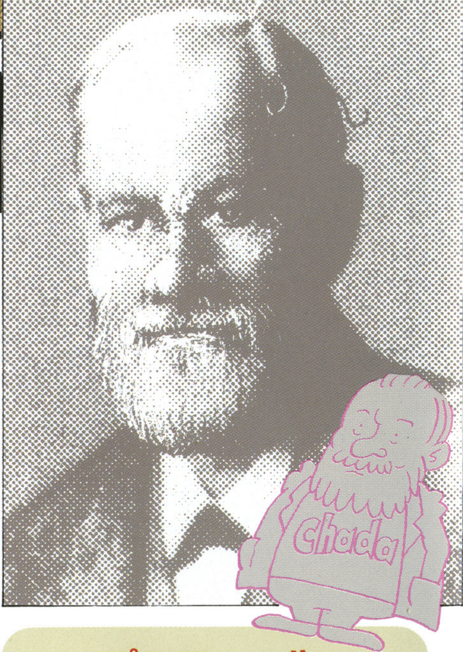
今回、天外魔境の音楽を担当。CD·ROM²による、電子音ではない本物のサウンドによるゲームミュージックを完成。


世界に、本物の
ュージック″を
たいと考えたんだ。
が持つ可能性に
イメージが重なり、
しいシーンが
ゆかいだね。」

THE ORIGINAL

P.H.チャダ

原作者は、P.H.チャダ氏だ。
「すし、すきやき、しゃぶしゃぶ、天ぷら…何とグレイトな食べものだろう。富士山、芸者ガール、何とビューティフルなのだ。江戸、京都そして日本…ああ何というチャーミングな響きなのだ！　日本は素晴らしい国だ！　その日本について私が書いた本『FAR EAST OF EDEN／ZIRIA』を、広井王子氏が、ゲームにしてくれた。これは私にとって非常にビッグな出来事だ。
残念ながら、私はまだ『天外魔境』を見ていないが、きっとファンタスティックなゲームに完成しているに違いない。私が感じた日本を、みんなにも感じてほしい…。私は『天外魔境』を発表してくれた、広井王子氏と皆さんに感謝しています。」



●プロフィール●

東洋研究家。スミソニアン博物館　東洋研究室第三主事。ファンタジーを中世のヨーロッパに題材を求めなくとも、日本そのものがファンタジーなのだ、と「天外魔境」の原案となった「FAR EAST OF EDEN／ZIRIA」を執筆。

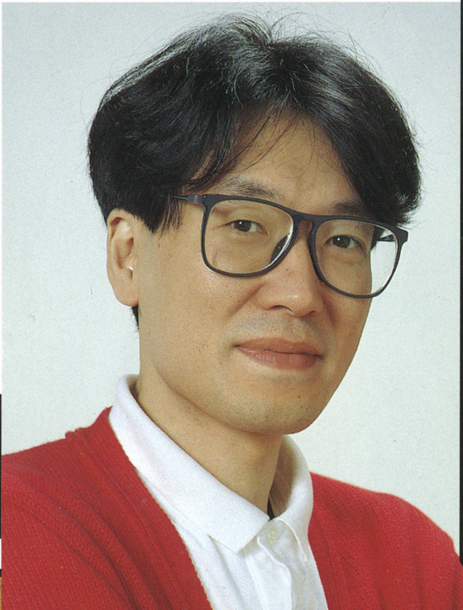
原作の翻訳、企画、そして監督は、知る人ぞ知る、広井王子氏です。
「天外魔境は、はじめ映像化を目的として企画され、ラッキーなチャンスに恵まれて、CD·ROM² 化が決定しました。そこまでに２年の月日が流れ、さらに制作に２年。僕としては４年間を自来也と過ごしたことになります。新しい型（スタイル）の冒険ドラマを作りたいという試みと、新しい型（スタイル）のゲームメディアとの出会い。540メガバイトというバケモノと、マサカドのタタリとの死闘も、今は、とても懐かしく感じられています。
あれもやりたかった、これもやりたかったと思いつつ、ただただ、この作品が、皆さんの心の中に残ってくれることを願うばかりです。
今、天外魔境がはじまります…。」

TRANSLATION&PLAN

広井王子

●プロフィール●

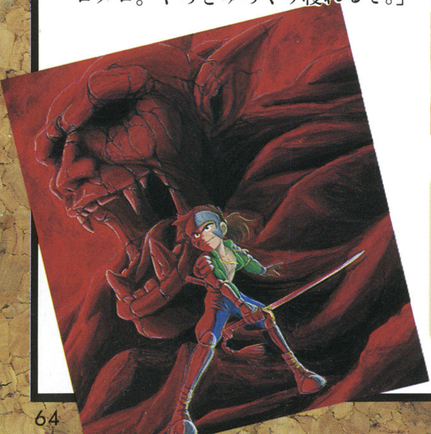
レッドカンパニー代表。コンセプトプランナー。ＴＶアニメ〝ワタル〟や〝グランゾート〟等の設定を手掛け、ヒットをとばす。そのほか、菓子関係のおまけ等の世界観作りのプロデュースまで手掛ける。おまけ制作を作家作業のレベルにもち上げた第一人者。

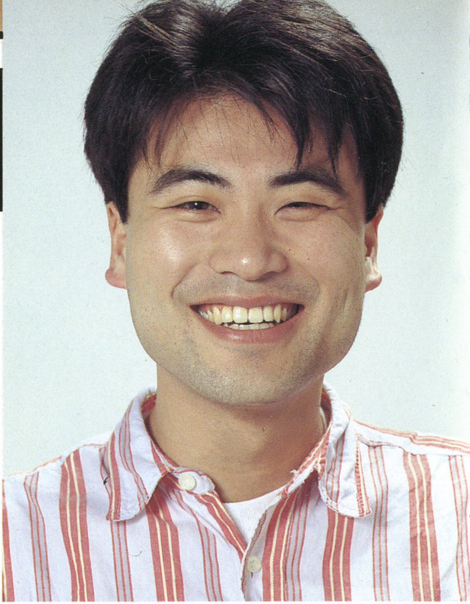


CHARACTER DESIGN

辻野寅次郎

キャラデザインは辻野さん。「自来也の絵を描き始めてかれこれ2年。描いた絵の枚数なんて、数え切れないねえ。30分のアニメにしたら、何本分になるのかな。自分でも『よくこれだけやったな！』って感心してます。あまりにも作業が長すぎて、もうメロメロ。やっと ゆっくり寝れるぞ。」





●プロフィール●

キャラクターデザイナー。奈良県に生まれる。アニメ界の東大、テレコムで、ディズニー作品の原画を数多く手掛ける。しかし、気がついたら、レッドカンパニーへ流れついていたというラッキーな(？)人。無類の酒好き。ときとしてただの酔っぱらいとか。

ゲーム界の大目付

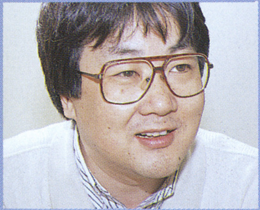
さくまあきらが天外魔境を語る!!

「桃太郎」シリーズのさくまさんに「天外魔境」について語ってもらったのだ。

「広井くんが『CD・ROM^{2}は化け物ですよ！ 手伝ってくれませんか？』というので、桃太郎チームのエース・桝田省治を派遣したんだけどね。広井くんは、もともと大学の後輩だから、こういう大仕事のときは先輩として恩を売っておいて、あとでうちのゲームを手伝ってもらう魂胆なのだ。

だって『ジライア』みたいな化け物ゲーム作れるの広井くんしかいないもん！ CD・ROM^{2}は、広井くんだからその機能を発揮し始めたと言っても過言じゃないね。」





⬆さくまさんもPCエンジンでゲームを作るらしい。期待できるね。

➡インタビュー中に、横山智佐ちゃんが遊びにきた。ちさちゃんは本職の声優さん。この天外魔境にも、声で出演しているよ。





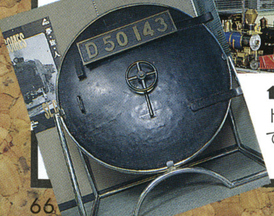
⬅「CD・ROM^{2}はすげえ。」

これが天外魔境ージライアー

壮大なストーリー「天外魔境」。そしてそれを飲み込んだ、お化けマシンCD・ROM²。この大ゲームの製作現場をのぞいてみよう。天外魔境は、こうやって作られたのだ。

天外魔境のような壮大なゲームだと、ゲーム製作も流れ作業のように、ビシビシ進行していく。絵を入れていく人、文字を入れる人、アニメ処理をする人、音楽を入れる人。プログラムをする人でも、戦闘のルーチンを作る人と、これらすべてをコントロールする、システムをプログラムする人がいる。とても全部は紹介できないので、キミたちにちらっとだけ現場の様子を見せてあげることにしよう。





⬆⬅これが北海道のハドソン本社玄関。ここで天外魔境が作られた。

プロデューサー 中本伸一

ゲームを買ってくれた皆さんっ!! 「天外魔境」は、どうでしたか!? 壮大なストーリーと、最高のスタッフを集め、念入りに企画し作りあげた、かなり高水準なゲームに仕上がったと自負しています。CD・ROM² ならではの本物のRPGのダイゴ味を、十分に味わって下さい。そして、意見や感想を、どんどん聞かせてほしいと思います。



の製作風景なのだっ!!



これが初公開!!　天外魔境のゲーム画面の原画だ。キャラクターひとりひとり、背景のひとつひとつまで、こんな原画が用意された。それをコンピュータグラフィック用のツールで、どんどんコンピュータの中に入れていく。みるみるうちにきれいな絵が、画面から出てくるぞ。



⬆画面用の原画だ。辻野さんがかいたこの原画を、コンピュータに入れるのだ。
➡⬇右が絵を入れているところ。絵をかくツールで次々と入れていく。下は、ゲーム画面だ。



➡画面や文字は、デザイナーと呼ばれる人が、テキパキとコンピュータに入れちゃうのだ。



セリフを録音するスタジオ

天外魔境の最大の特徴のひとつは、キャラクターが肉声でしゃべることだ。このセリフは、当然、声優さんたちが吹き込んでいる。登場人物が、これだけたくさんいるから、声優さんたちも、いっぱい。本当は何十人もいるんだけど、いっぺんに同時に録音するわけじゃないんだ。だから少ししか紹介出来ない。ゴメンね。



⬅右が邪神斎の声を出してる加藤精三さん。左は広井さんだ。





➡永井真理子さんだ。⬅大竹まこと氏も登場。



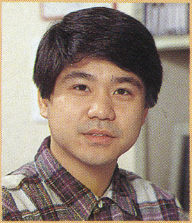
➡音を録ってるスタジオと、ミキシングルーム。みんな真剣だぞ。

風景だっ!!



チーフプログラマー 飛田雅宏

CD・ROM² の可能性を追求していったら、どんどんすごいことができるってわかってね、おもしろかったけど、えらくしんどかったです。



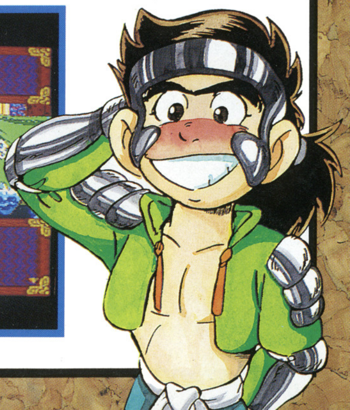
敵キャラは多いし、背景も多い。マップは広いし、シナリオは大きいし、メッセージも超豊富。

ゲーム４本分ぐらい仕事しましたね。それも、(今まで最大級) ×４って感じだったな。

⬆音楽や声や音を調整するマシーンだ。録音した声、坂本さんの音楽、ゲームサウンド、すべてがここでコントロールされる。

➡セリフを本当にしゃべるキャラクターたち。このウラで声優さんやミキシングの人や、たくさんの人の苦労があるんだね。

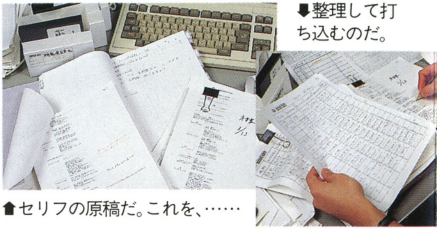




言葉は、こんな風に入れち

絵、声、音、文字、それぞれ別な人がガンガン打ち込んでいく。セリフは、パソコンの中でも、ワープロみたいなやつでガンガン打ち込んでいく。

そしてこの膨大なゲームデータを集め、つなぎ合わせて、ゲームにするのがゲームプログラマーなんだぜっ!!



⬇整理して打ち込むのだ。

⬆セリフの原稿だ。これを、……

メインプログラマー 三上 哲

やった仕事ですか？　戦闘システム以外のほとんどのプログラミングをやりました。システム、マップ、会話、イベント、本当に全部。プログラムと音を合わせるのが、大変でしたね。今後CD•ROM²の作品は、センスが要求されてくると思います。センスが悪いとそれがまんま露出されちゃう。



天外魔境は、最初こんなゲームだった!!

一番最初に出来あがった天外魔境は、実は今と全然違うゲームだった。アクションＲＰＧだったんだ。その後、改良に改良が重ねられて、今キミが手にしている形になったんだ。

➡筑波山中には、クイズを出すガマがいた。これに答えて次へ進むのだ。





⬅戦闘はアクションだった!!

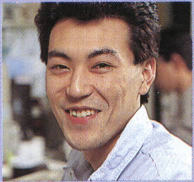
やうのだ!!



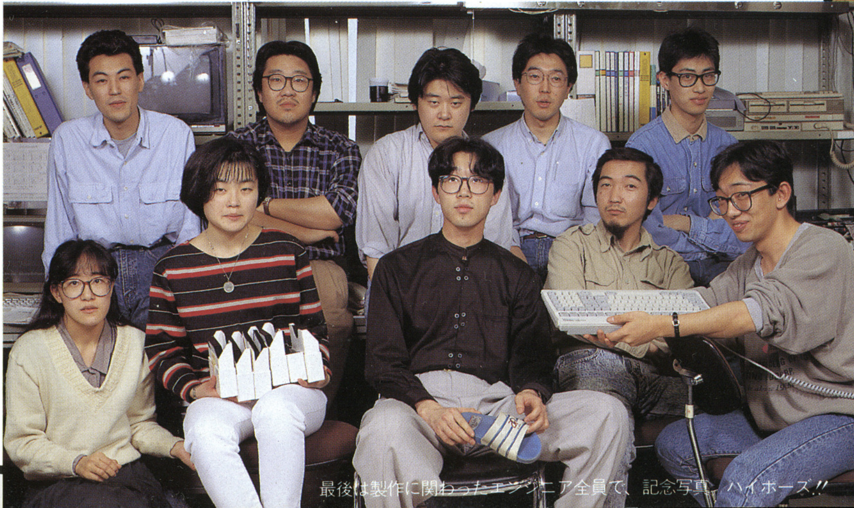
⬅ワープロを打つみたいに打ち込んだものが、ゲームのメッセージになるんだぜ。



メインプログラマー菊池賢次



戦闘システムを作りました。今回の戦闘システムは、パーティだったでしょ。あと敵キャラがアニメ処理されてたし、術とかもあったしね。とにかく、しんどかったですね。



最後は製作に関わったエンジニア全員で、記念写真、ハイポーズ!!

•••総 索 引•••

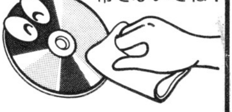


企画・制作／ハドソン企画開発本部
構成／キムこう＆KIDEA　デザイン／バナナグローブ
イラスト／辻野寅次郎、阿部高治

CD-ROMディスク●保管上の注意

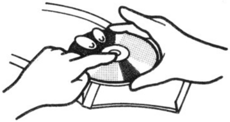


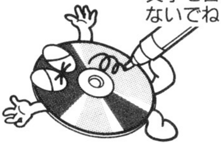
●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。





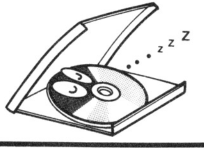
●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



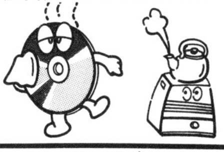


●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。





●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

HCD9005